

Pour Atari ST et Commodore Amiga

Railroad Tycoon

Sid Meier

Supplément technique

Contenu

Votre package *Railroad Tycoon*, comprend un manuel, ce supplément technique, deux disquettes Atari ST ou deux disquettes Commodore Amiga, deux cartes d'aide aux joueurs et une carte de garantie.

Matériel requis

L'ordinateur: cette simulation nécessite soit un Commodore Amiga avec une RAM d'au moins 1 Mo soit un Atari ST avec une RAM d'au moins 512 Ko et un écran couleur. Veuillez formater au préalable une disquette pour les jeux que vous allez enregistrer (Saved Games).

Les commandes: La simulation peut être entièrement pilotée à partir du clavier ou à l'aide d'une souris et d'un clavier. Il vous est conseillé d'utiliser la souris car l'interface a été conçue en vue d'une utilisation optimale de la souris. Contrairement à certaines simulations de MicroProse, *Railroad Tycoon* ne peut être pilotée avec un joystick.

L'installation sur un disque dur

Commodore Amiga: amorcez votre disque dur normalement puis insérez la disquette A de *Railroad Tycoon*. Activez-la puis effectuez un double-clic sur l'icône d'installation "install". Conformez-vous ensuite aux messages qui s'affichent à l'écran. Un répertoire "Railroad", contenant tous les fichiers nécessaires est automatiquement créé sur votre disque dur.

Atari ST: amorcez votre ordinateur normalement. Lorsque le message GEM s'affiche à l'écran, insérez la disquette A de *Railroad Tycoon*, activez-la puis effectuez un double-clic sur "install.tos". Conformez-vous ensuite aux messages qui s'affichent à l'écran. Un dossier "Railroad", contenant tous les fichiers nécessaires est automatiquement créé sur votre disque dur.

Chargement du jeu

Le chargement
à partir de disquettes

Commodore Amiga: Si KickStart est déjà installé dans votre ROM, insérez simplement la disquette A de *Railroad Tycoon* dans votre lecteur interne et le programme va s'auto-charger.

Si votre ROM ne contient pas Kickstart, chargez tout d'abord Kickstart normalement, Copyright © 1991 MicroProse Software, Inc. All rights reserved

puis insérez la disquette A de *Railroad Tycoon* dans le lecteur interne. Le programme va alors s'auto-charger.

Par la suite, au cours du jeu, un message vous indique à quel moment remplacer la disquette "A" par la disquette "B". Comme le programme doit parfois accéder à des informations se trouvant sur la disquette "A", **ne retirez celle-ci du lecteur que si un message vous le demande.**

Atari ST: éteignez votre ordinateur et déconnectez tous les périphériques inutiles. Insérez la disquette A de *Railroad Tycoon* dans votre lecteur interne et rallumez votre ordinateur. Le programme va alors s'auto-charger.

Par la suite, au cours du jeu, un message vous indique à quel moment retirer la disquette "A" pour insérez la disquette "B". Comme le programme doit parfois accéder à des informations se trouvant sur la disquette "A", **ne retirez celle-ci du lecteur que si un message vous le demande.**

Le chargement à partir du disque dur

Commodore Amiga: amorcez votre disque dur normalement. Activez le répertoire "Railroad" puis, effectuez un double-clic sur l'icône "Game".

Atari ST: amorcez votre disque dur normalement. Activez le dossier "Railroad", puis effectuez un double-clic sur l'icône "Game.prg".

L'enregistrement des jeux (Saved Games)

Vous pouvez enregistrer la partie en cours pour la continuer ultérieurement. Les parties de jeu peuvent être sauvegardées soit sur votre disque dur soit sur la disquette Save Game préalablement formatée, réservée à cet usage. En aucun cas elles ne doivent être sauvegardées sur les disquettes originales ou sur les copies de sauvegarde du logiciel. Pour enregistrer une partie en cours, activez le menu "Game" et sélectionnez l'option "Save Game". Si vous jouez à partir d'une disquette, le programme vous demande d'insérer votre disquette "Save Game" préalablement formatée, avant de sélectionner la zone de sauvegarde. Si vous jouez à partir du disque dur, le programme vous demande simplement de sélectionner la zone de sauvegarde.

Vous ne pouvez sauvegarder plus de quatre jeux sur une même disquette. Si les fichiers jeux de vos disquettes sont saturés, mettez en surbrillance une partie que vous souhaitez effacer et appuyez sur la touche return. La nouvelle partie s'enregistre sur l'ancienne, effaçant cette dernière. Si vous ne souhaitez effacer aucune partie, appuyez sur la touche esc pour reprendre le jeu.

Attention! Vous ne pouvez formater une disquette lorsque le jeu est en cours. Assurez-vous d'avoir toujours en réserve des disquettes déjà formatées.

Le chargement d'un jeu enregistré

Le chargement d'un jeu enregistré se fait exclusivement au niveau des options préalables au jeu. Conformez-vous aux instructions suivantes:

- 1) Sélectionnez l'option "Load Saved RR" au moment où vous lancez le jeu.
- 2) Si vous jouez à partir d'une disquette, conformez-vous au message vous demandant d'insérer la disquette Save Game.
- 3) Parcourez la liste des parties enregistrées pour mettre en surbrillance celle que vous souhaitez charger puis appuyez sur la touche return. La partie est alors chargée.

ST et amiga Railroad Tycoon

Dissolution d'une compagnie: si l'action d'une compagnie ferroviaire est cotée trop longtemps à moins de 5\$, cette dernière peut être dissoute et éliminée du jeu.

Pénalisation pour banqueroute: chaque fois que vous faites banqueroute, les intérêts à payer pour pouvoir émettre de nouvelles obligations, augmentent de 1%. Toutefois, si vous faites faillite trop souvent vous serez interdit d'émission.

Les frais de wagons: chaque ajouté à un de vos trains vous coûte 5 000\$. En cas d'importantes modifications, vous ne payez de taxes supplémentaires que si le nombre total des wagons de votre compagnie augmente.

Les options du menu: pour mettre en surbrillance une option du menu vous devez appuyer sur la touche correspondant à sa première lettre. Si deux options ou plus commencent par la même lettre, une deuxième lettre est indiquée.

Les effets sonores: si vous avez sélectionné une option sonore en début de jeu, le programme va vous demander par la suite d'activer ou de désactiver les effets sonores. Pour ce faire, vous devez utiliser l'option Features qui se trouve dans le menu Game. En revanche, si vous avez sélectionné l'option No Sounds, les effets sonores restent inactifs.

Recherche d'une ville: le Detail Display (carte "détail") vous permet d'effectuer un zoom sur n'importe quelle ville du jeu en déroulant le menu Display et en sélectionnant l'option "Find City". Vous devez entrer au clavier suffisamment de lettres pour distinguer la ville sélectionnée de toute autre ville, puis appuyer sur la touche return.

Les animations: les versions ST et Amiga ne comprennent pas d'animations permettant d'accélérer le jeu. Il n'existe donc pas d'option Animation dans le menu de jeu (Game Menu).

Les niveaux de difficulté: vous n'êtes pas obligé de vous retirer après un nombre d'années donné (cf. manuel page 16). Vous pouvez jouer jusqu'à l'âge de cent ans ou plus à n'importe quel niveau. Toutefois, vous ne pouvez augmenter ou diminuer le niveau de difficulté une fois la partie commencée. Le niveau de difficulté choisi lorsque vous entamez une nouvelle partie reste inchangé jusqu'à la fin de la partie.

L'économie mondiale

Les Etats-Unis d'Amérique

Les Etats-Unis regorgent de ressources naturelles dont l'exploitation tardive n'a commencé qu'avec l'arrivée des colons européens et comptent à ce jour parmi les principaux fournisseurs de matières premières (charbon, acier, pétrole, bois...). Les Etats-Unis sont aussi un des plus grands producteurs de viandes et de céréales dans le monde.

Le rôle des chemins de fer a été d'une importance extrême dans ce pays, où l'immensité du territoire rendait difficiles l'exploitation et l'acheminement de toutes les ressources existantes.

Les premières lignes de chemins de fer servaient principalement à acheminer les matières premières telles le charbon ou les céréales depuis l'intérieur du pays vers les différents ports. Au fur et à mesure que le pays s'industrialisait, le rôle des chemins de fer croissait atteignant son apogée durant la grande expansion: chaque jour, des milliers de gens allaient vers l'est, la liaison entre les centres urbains qui se développaient était assurée et le secteur industriel en forte expansion était directement relié aussi bien aux sources de matières premières qu'aux marchés.

Dans *Railroad Tycoon*, l'impact économique et le rôle des chemins de fer aux Etats-Unis rejoint la réalité. Les aciéries de Pittsburgh, les mines de charbon de West Virginia, les usines automobiles de Detroit, les marchés de Chicago... autant de lieux légendaires que l'on retrouve dans le jeu, même si les sites géographiques ne correspondent pas toujours à la réalité. Votre compagnie de chemins de fer doit trouver les matières premières à acheminer vers les industries, qui à leur tour doivent mettre sur le marché les produits manufacturés. Vous développez vos affaires en établissant des liaisons entre les mines de charbon et les aciéries, les aciéries et les usines et entre les usines et les villes.

De la même façon vous pouvez effectuer la liaison entre les ranchs et les abattoirs, entre les producteurs de céréales et les usines agro-alimentaires, entre les forêts et les papeteries, etc. Lorsque vous reliez des grands centres urbains, vous avez la possibilité de transporter du courrier ou des passagers. Dans les ports ou les aménagements riverains vous pouvez charger votre marchandise sur un bateau ou attendre des chargements en provenance de l'étranger.

Au fur et à mesure que vous construisez et utilisez vos lignes de chemins de fer, vous allez vous rendre compte de l'impact que vous avez sur le développement industriel et urbain des régions que vous desservez. Vous pouvez faire des villes en bordure de votre ligne de chemins de fer des nouveaux Detroit ou Pittsburgh.

L'Angleterre

Mère de la révolution industrielle, l'Angleterre est le pays où sont nés le concept et la technologie des chemins de fer. Les premières lignes de chemins de fer permettaient de relier l'intérieur du pays, où se trouvaient les ressources naturelles et les centres industriels, aux ports. La principale ressource d'exportation était le charbon qui était acheminé le long des côtes vers Londres et les grands centres urbains. Mais contrairement aux Etats-Unis d'Amérique qui regorgent de ressources naturelles variées, l'Angleterre n'est pas riche en ressources.

La révolution industrielle a fait de l'Angleterre une grande puissance industrielle, le

premier fabricant et producteur mondial. Les matières premières qui font défaut au pays étaient importées et transformées en produits finis destinés à l'exportation ou à la consommation locale. Les chemins de fer ont eu un rôle vital dans ce processus d'industrialisation en facilitant et en accélérant le transport des matières, des produits finis et de la main d'œuvre à travers le pays.

Ainsi, le charbon en provenance des mines de Newcastle était d'abord acheminé par train vers des ports côtiers tels que Sunderland, puis ensuite par bateau vers les aciéries et les usines de Sheffield.

Les célèbres couteaux de Sheffield traversent le pays en train jusqu'aux ports avant de faire le tour du monde.

L'industrie du coton a eu elle aussi son heure de gloire: les filatures ont poussé comme des champignons autour de Manchester pour mettre à profit l'énergie des eaux des montagnes. Le coton arrivait à Liverpool en provenance de l'Inde et d'Amérique du Sud et était acheminé par train jusqu'à Manchester. Il était ensuite filé et transformé en produits textiles lesquels étaient acheminés à leur tour vers Liverpool pour être exportés.

Dans *Railroad Tycoon* cette structure économique est à la base de vos affaires. Les ports vous permettent de recevoir le coton et le houblon et ces chargements peuvent être ensuite convoyés vers les usines de textiles ou les brasseries pour être transformés. Les produits en céramique ou en verre, les produits chimiques et les produits manufacturés peuvent tous être acheminés vers les ports pour être exportés.

Pour réussir vous devez, avec votre ligne de chemin de fer, effectuer la liaison entre les ports périphériques, les zones industrielles et les gisements. Etant donné que chaque carte de jeu est différente, vous n'êtes pas obligé de situer vos gisements à l'extérieur de Newcastle et vous devez les relier aux industries concernées. Ainsi vous allez permettre la construction de villes telles que Salisbury ou York en leur donnant l'envergure de Londres.

L'Europe

L'économie européenne se situe à mi-chemin entre les Etats-Unis, riches en ressources naturelles et l'Angleterre à l'industrie très développée. L'Europe est un territoire suffisamment étendu, disposant d'importantes ressources naturelles qui n'est pas dépendant des importations. Par ailleurs, les pays européens vivent à l'ère de l'industrialisation même s'ils ne sont pas aussi industrialisés que l'Angleterre.

Disposant de beaucoup plus de ressources naturelles que l'Angleterre, l'Europe n'est pas aussi dépendante que cette dernière de la fabrication de produits destinés à l'exportation. Même si le commerce est important, il n'est pas vital pour financer l'importation d'aliments et de matières premières comme c'est le cas en Angleterre. La plupart des grands pays européens disposent de ressources naturelles en quantité suffisante pour alimenter la production industrielle.

Toutefois, certaines nations ont un avantage comparatif pour la production de certains biens. Ces avantages ont jeté les bases du commerce international et c'est ainsi que les vins français vont s'échanger contre des armes allemandes ou des habits italiens. Les chemins de fer ont encore une fois facilité le transport des marchandises à travers

l'Europe. Ils ont permis l'acheminement vers les usines du charbon et des minerais, puis l'acheminement des produits transformés vers les autres industries et les ports. Ils ont aussi joué un grand rôle dans le transport des individus, bien plus qu'en Angleterre ou aux Etats-Unis, en raison de la saturation, le manque d'infrastructure et des coûts élevés du pétrole. Les chemins de fer ont permis en Europe le brassage des ressources, des produits finis, des individus et de leur courrier.

Dans *Railroad Tycoon*, la vallée de la Ruhr, riche région industrielle, ou les champs de céréales en Ukraine se situent n'importe où. En tant que PDG de la compagnie ferroviaire c'est à vous de bien étudier la carte pour essayer de reconstituer ce puzzle économique et en tirer le meilleur profit.

Affichage couleur Affichage régional Couleurs de la carte

Couleur

Bleu foncé
Bleu clair
Bleu
Vert foncé
Vert clair
Gris clair
Bleu clair
Blanc
Marron
Rouge
Jaune
Rouge/jaune
Rouge foncé
Noir

Correspondance

Lacs et océans
Rivières
Forêts
Terres vierges
Terres cultivées
Contreforts
Collines
Montagnes/ pics
Marais/déserts
Villages
Villes
Industries
Ports
Charbon, bois, produits chimiques, nitrates

Le tableau du train

Couleur

Ligne noire
Ligne rouge
Ligne verte
Moteur noir
Moteur vert
Voiture blanche
Voiture gris clair
Voiture bleu clair
Voiture bleu
Voiture jaune
Voiture vert clair
Voiture rouge
Voiture rouge foncé
Voiture noire
Voiture gris clair

Correspondance

Train à l'arrêt
Train en attente
Indicateur de vitesse du train
Charges normales
Chargement prioritaire à bord
Wagon de postage au moins à moitié plein
Wagon de postage plein à moins de la moitié
Wagon de passagers au moins à moitié plein
Wagon de passagers plein à moins de la moitié
Wagon de fret rapide au moins à moitié plein
Wagon de fret rapide plein à moins de la moitié
Wagon de fret lent au moins à moitié plein
Wagon de fret lent plein à moins de la moitié
Wagon de fret en vrac au moins à moitié plein
Wagon de fret en vrac plein à moins de la moitié

Types de fret	Couleur Blanc Bleu clair Jaune Rouge Noir	Correspondance Courrier Passagers Fret rapide Fret lent Fret en vrac	
Rapports financiers	Couleur Rouge Noir	Correspondance Pertes ou baisses Profits ou hausses	
Rapport aux frontières	Couleur Gris Rouge Blanc	Correspondance Revenus normaux Revenus deux fois moindres Revenus doublés	
Rapport des trains Tableau des arrêts	Couleur Gris clair Noir	Correspondance Arrêt prévu Destination en cours	
Rapports des gares	Couleur Vert foncé Rouge Vert clair	Correspondance Chargement du moment ou paiement de la livraison Les chargements sont acheminés par un autre moyen de transport Les chargements sont disponibles tout de suite	
Case de construction Couleurs	Couleur Blanc Rouge	Correspondance Construire la voie Détruire la voie et les ponts	
Les commandes Commandes générales	Fonction Sélecteur Sélecteur 1 Sélecteur 2 Activer le menu Déplacer le curseur Case de construction (Box) ou menu en surbrillance	Clavier Touche return touche return touche de la première lettre	Souris bouton gauche bouton gauche bouton droit bouton droit touches du pavé numérique
Voie Touches de Construction/Destruction	Fonction Nord Nord-Est Est Sud-Est Sud Sud-Ouest Ouest Nord-Ouest	Commande clavier Shift et touche '8' du pavé numérique Shift et touche '9' du pavé numérique Shift et touche '6' du pavé numérique Shift et touche '3' du pavé numérique Shift et touche '2' du pavé numérique Shift et touche '1' du pavé numérique Shift et touche '4' du pavé numérique Shift et touche '7' du pavé numérique	

Touches rapides

Fonction

Affichage régional
Affichage par zone
Affichage local
Affichage détaillé
Activer la balance
Activer le bilan ferroviaire
Construire un nouveau train
Construire une gare
Appeler un courtier
Passer en revue les constructions

Commande clavier

Touche 'F1'
Touche 'F2' (centres sur curseur ou pointeur)
Touche 'F3' (centres sur curseur ou pointeur)
Touche 'F4' (centres sur curseur ou pointeur)
Touche 'F5'
Touche 'F6'
Touche 'F7' (magasin de moteur indispensable)
Touche 'F8' (case sur le spot)
Touche 'F9' (jeu non figé)
Touche 'F10' (à partir de l'affichage détail uniquement)

Touches supplémentaires

Fonction

Doubler une section de voie simple
(La case doit être sur la section de la voie)
Dédoubler une section de voie double
(La case doit être sur la section de la voie)
Obtenir des informations
(icône dans la case)
Effacer un signal
(signal à l'intérieur de la case ou du curseur)
Centrer la carte sur le curseur ou pointeur
Quitter le jeu
Quitter le menu sans faire de sélection

Commande clavier

Shift 'D'

Shift 'S'

'I' ou Shift '?'

'S'

'C'
Alt 'Q'
ESC

Clavier Interface uniquement Général

Fonction

Basculer le curseur
(Entre la carte et le tableau de service
du train)
Activer le rapport du train
(Train indiqué dans la liste par le curseur)
Mettre le train en attente
(Train indiqué dans la liste par le curseur)

Commande clavier

tab

return

'H'

Rapport du train Commandes

Fonction

Rangée prioritaire du rapport du train
Mettre en surbrillance les arrêts
prévus 1, 2, 3, ou 4
Carte routière
Mettre la carte routière en surbrillance
Sélectionner un arrêt en surbrillance sur
la carte routière
Quitter la carte routière sans y apporter
de modifications

Commande clavier

'P'
'1', '2', '3', ou '4'

Shift 'S'
Pavé numérique de 1 à 9 (sauf 5)
return

esc

Signaux sonores

Son
Sifflement/Klaxon
Tintement de pièces

Origine
Train traversant une gare sans s'arrêter
Les gains (Un tintement par versement de 25 000\$)

Tableau des signaux

Operation normale

Signal existant
Go
Stop

Couleur	Effet
Vert	autorisation de passer
Rouge	imprudent de s'aventurer

Opération annulée

Continuer
Attendre

Jaune	passé le train suivant et revient à une opération NORMAL
Noir	Arrête tous les trains jusqu'à ce qu'ils soient annulés par NORMAL ou PROCEED.

Remarque: Pour les affichages locaux et des zones, les signaux normaux apparaissent dans des cases noires et les signaux annulés dans des cases blanches.

ST et Amiga

Remerciements

En plus des remerciements qui se trouvent à la page 179 de ce manuel, nous tenons à remercier pour leur habileté et leur rapidité à adapter Railroad Tycoon aux formats Commodore Amiga et Atari ST:

Ingénieur logiciel: Laurie Sinnett

Retoucheuse couleur 16-bit: Mark Scott

Musique et effets sonores: Dave Lowe

Si vous rencontrez des difficultés lors du chargement ou du lancement de Railroad Tycoon, n'hésitez pas à nous contacter au 0666-504399 du lundi au vendredi, de 9h à 17h30; le service clientèle de MicroProse sera heureux de vous aider. Merci de vous munir d'une feuille et d'un stylo avant de nous appeler.

Liste des villes

Les listes suivantes comprennent toutes les villes qui se trouvent sur les quatre cartes mondiales. Pour trouver la position d'une ville vous devez dérouler le menu affichage et sélectionner "Find City". Entrez suffisamment de lettres pour distinguer la ville souhaitée de toute autre ville. Ainsi, "All" vous permet de distinguer Allentown, au Nord-Est des Etats-Unis de toutes les autres villes de la liste y compris Albany et Altoona.

Il en va de même lorsque vous demandez à une de vos compagnies ferroviaires de construire une voie pour relier deux villes.

Villes du Nord-Est des Etats-Unis

Akron	Cumberland	Knoxville	Roanoke
Albany	Dayton	Lansing	Rochester
Allentown	Detroit	Lexington	Saginaw
Altoona	Dover	London	Salisbury
Asheville	Elkhart	Louisville	Sault Ste Marie
Ashland	Elmira	Manchester	Scranton
Atlantic City	Erie	Memphis	Sherbrooke
Baltimore	Evansville	Milwaukee	Springfield
Bangor	Florence	Montreal	St Louis
Binghampton	Fort Wayne	Morgantown	Sudbury
Bluefield	Fredericksburg	Nashville	Syracuse
Boston	Gary	New Haven	Terre Haute
Bridgeport	Grafton	New York	Toledo
Bristol	Grand Rapids	Norfolk	Toronto
Buffalo	Green Bay	Oil City	Traverse City
Burlington	Greensboro	Ottawa	Trenton
Champaign	Greenville	Paterson	Utica
Charleston	Hagerstown	Pembroke	Washington
Charlotte	Harpers Ferry	Philadelphia	Watertown
Charlottesville	Harrisburg	Pittsburgh	Wheeling
Chattanooga	Hartford	Portland	Williamsport
Chicago	Huntington	Poughkeepsie	Wilmington
Cincinnati	Indianapolis	Providence	Winchester
Cleveland	Jamestown	Raleigh	Winston-Salem
Columbus	Johnstown	Richmond	Youngstown

Villes de l'Ouest des Etats-Unis

Abilene	Burns	Dodge City	Fort Worth
Albuquerque	Butte	Duluth	Fresno
Amarillo	Calgary	Durango	Gary
Austin	Casper	El Paso	Grand Junction
Barstow	Cedar City	Elko	Grand Rapids
Baton Rouge	Chicago	Eugene	Great Falls
Billings	Chihuahua	Evansville	Green Bay
Bismark	Decatur	Fargo	Hays
Boise	Denver	Flagstaff	Hermosillo
Bozeman	Des Moines	Fort Smith	Houston
Indianapolis	Monclava	Regina	Spokane
Jackson	Monroe	Reno	Springfield
Kansas City	Nashville	Richland	St Louis
La Crosse	Needles	Rock Island	St Paul
Lake Charles	New Orleans	Roswell	Thunder Bay
Las Vegas	Ogallala	Sacramento	Tonopah

Lincoln
Little Rock
Los Angeles
Memphis
Midland
Miles City
Milwaukee
Minot
Mobile

Oklahoma City
Omaha
Phoenix
Pierre
Pocatello
Portland
Pueblo
Rapid City
Redding

Salt Lake City
San Antonio
San Diego
San Francisco
Saskatoon
Sault Ste Marie
Seattle
Shreveport
Sioux Falls

Tucson
Tucumcari
Tulsa
Tuscaloosa
Vancouver
Waterloo
Wausau
Wichita
Winnipeg

Villes d'Angleterre

Aberystwyth
Aldershot
Appleby
Banbury
Bangor
Barmouth
Barnstaple
Barrow
Bath
Bedford
Birkenhead
Birmingham
Bletchley
Bolton
Boston
Bournemouth
Bradford
Brighton
Bristol
Builth Wells
Cambridge
Canterbury
Cardiff
Carlisle
Carmarthen

Chatham
Cheltenham
Chester
Colchester
Colwyn Bay
Coventry
Crewe
Croydon
Darlington
Derby
Doncaster
Dover
Durham
Exeter
Gloucester
Great Yarmouth
Harrogate
Hastings
Hereford
Hexham
Holyhead
Horsham
Ipswich
Kendal
Keswick

King's Lynn
Kingston
Lancaster
Leeds
Leicester
Lincoln
Liverpool
London
Ludlow
Luton
Macclesfield
Manchester
Merthyr Tydfil
Middlesbrough
Minehead
Morpeth
Newcastle
Newport
Newtown
Northampton
Norwich
Nottingham
Okehampton
Oxford
Penrith

Peterborough
Plymouth
Portsmouth
Preston
Reading
Rugby
Salisbury
Scarborough
Sheffield
Shrewsbury
Southampton
Stockport
Stoke
Sunderland
Swansea
Swindon
Taunton
Thetford
Torbay
Whitehaven
Winchester
Wolverhampton
Worcester
Wrexham
York

Villes d'Europe

Adrianople
Amsterdam
Antwerp
Barcelona
Bari
Bayonne
Belgrade
Berlin
Bern
Bialystok
Birmingham
Bologna
Bordeaux
Bremen

Dijon
Dresden
Essen
Florence
Frankfurt
Genoa
Graz
Grenoble
Hamburg
Hannover
Innsbruck
Istanbul
Kaunas
Kiel

Lublin
Lvov
Lyons
Madrid
Magdeburg
Marseilles
Metz
Milan
Minsk
Munich
Nantes
Naples
Nice
Nuremburg

Rostock
Saint Etienne
Salonika
Salzburg
Saragossa
Sarajevo
Sofia
Southampton
Split
Stettin
Strasbourg
Stuttgart
Tirana
Toulouse

Breslau
Brest
Brest-Litovsk
Bristol
Brussels
Bucharest
Budapest
Cologne
Copenhagen
Danzig
Debrecken

Kiev
Kisinev
Konigsberg
Krakow
Le Havre
Le Mans
Leipzig
Lille
Limoges
Liverpool
London

Orleans
Osijek
Osnabruck
Ostrava
Paris
Plymouth
Poznan
Prague
Regensburg
Reims
Rome

Tours
Trieste
Turin
Utrecht
Valencia
Varna
Vienna
Vinnica
Warsaw
Zagreb
Zurich